

## **Gebäudeupgrade für das Ermöglichen des Fahrzeugverkaufes auf einem Reparaturplatz in Yuri`s Rache**

Um ein Upgrade für den Einheitenverkauf zu machen ist der erste Schritt das Schaffen einer neuen „Superwaffe“ mit deren Hilfe das Verkaufen geht.

Dazu nutzt man die Action Sell Unit.

also:

Action=SellUnit

Einheiten sollen möglichst schnell hintereinander verkauft werden können deswegen machen wir die Aufladezeit der „Superwaffe“ sehr kurz

RechargeTime=0.1

Diese „Superwaffe“ soll nicht von der Energie abhängen.

IsPowered=false

Lediglich, wenn beim Anbau des Upgrades gerade zu wenig Energie da ist muss man auf die Aufladung warten. Später kann man auch bei zu wenig Energie verkaufen.

Diese Superwaffe soll keine Uhr anzeigen (wäre ja ziemlich sinnlos)

ShowTimer=no

Diese Superwaffe soll nicht gesperrt werden (zumindest in diesem Beispiel) wenn ohne Superwaffen gespielt wird:

DisableableFromShell=no

Die KI soll sich nicht mit einem Kraftschild gegen diese „Superwaffe“ (die ja keine richtige ist) verteidigen:

AIDefendAgainst=no

Da diese Waffe ja praktisch immer einsatzbereit ist soll die Bauleiste wo die Superwaffen mit drin sind nicht blinken, wenn sie bereit ist.

FlashSidebarTabFrames=0

Natürlich braucht sie auch

UIName=USuWa:fazverkauf

Name=Fahrzeugverkauf

Denn String für den UIName= in der ra2md.csf akte USuWa:fazverkauf muss man erstellen damit das Cameo in der Superwaffenbauleiste auch den Namen richtig anzeigt. Ich gehe davon aus das ein Modder weiß wie das geht

Zur Sicherheit damit alles störungsfrei geht keine Sounds dafür

RechargeVoice=

ChargingVoice=

ImpatientVoice=

SuspendVoice=

Und natürlich das Cameo für die Superwaffe wenn man es anklickt bekommt man einen speziellen Cursor für den Einheitenverkauf mit diesem Coudor auf die Einheit klicken die sich auf einem Reparaturfeld befinden und sie wird sofort verkauft.

SidebarImage= hier kommt das Cameo für die „Superwaffe“ rein das dafür angefertigt werden muss.

Diese „Superwaffe braucht keine Type.

Superwaffe insgesamt

```
[FaZVerkauf]
UIName=USuWa:fazverkauf
Name=Fahrzeugverkauf
IsPowered=false
RechargeVoice=
ChargingVoice=
ImpatientVoice=
SuspendVoice=
RechargeTime=0.1
Action=SellUnit
SidebarImage= hier das Cameo
ShowTimer=no
DisableableFromShell=no
AIDefendAgainst=no
FlashSidebarTabFrames=0
```

Die Superwaffen muss noch am Schluss dieser Liste eingetragen werden

```
[SuperWeaponTypes]
nächste Nr.=FaZVerkauf
```

Nun machen wir das Upgrade für ein bestimmtes Gebäude im Beispiel hier das sow. Forschungslabor.

Zuvor geben wir dem Forschungslabor zusätzlich (Handler NATECH)  
Upgrades=1

Hier jetzt das Upgrade das auch in die [BuildingTypes] Liste eingetragen werden muss.

```
[VERKAUFNAY]
Name=Verkaufsupgrad
UIName=UGeUp:Upwerftrus
BuildCat=Tech
Prerequisite=NATECH
TechLevel=1
Owner=British,French,Germans,Americans,Alliance,Russians,Confederation,Africans,Arabs,
YuriCountry
Cost=1000
Points=30
Power=-20
Crewed=no
Capturable=no
Explosion=TWLT070,S_BANG48,S_BRNL58,S_CLSN58,S_TUMU60
PowersUpBuilding=NATECH
```

PowersUpToLevel=-1  
SuperWeapon2=FaZVerkauf  
ThreatPosed=0  
IsBaseDefense=no  
AIBuildThis=no  
BuildLimit=1  
Powered=no

Und nun einzelne wichtige Sachen

UIName=UGeUp:Upwerftrus

für den String machen damit in der Bauleiste das Upgrade einen richtigen Namen hat

Prerequisite=NATECH

hier kommt das Gebäude rein das das Upgrade aufnehmen soll schließlich hat es keinen Sinn es zu bauen. Wenn man es dann nicht aufsetzen kann

PowersUpBuilding=NATECH

welches Gebäude soll mit diesem Upgrade aufgerüstet werden können.

Hier kann man nicht mehrere anführen. Upgrades sind immer exklusiv für ein Gebäude. Will man ein solches Upgrade auf verschiedene Gebäude machen muss man für jedes Gebäude ein Anderes klonen.

SuperWeapon2=FaZVerkauf

Dies ist nun die "Superwaffe" in diesem Beispiel ist es die zweite Superwaffe weil jedes Forschungslabor als erste Superwaffe das Kraftschild hat. Wenn man dieses Upgrade einem Gebäude gibt das keine Superwaffe hat dann: SuperWeapon=FaZVerkauf

AIBuildThis=no

weil die KI sowieso nichts damit anfangen kann

Powered=no

auch wichtig

PowersUpToLevel=-1

hier -1 damit man es ohne Schwierigkeiten setzen kann

Aussagen zu den Kosten und dem Energieverbrauch können frei gestaltet werden

Das setzen des Upgrades erfolgt wie das bauen normaler Gebäude, nur das man mit dem Cursor auf das zu verbessernde Gebäude also hier das Labor zielt dann erscheint auf dem Labor das normale grüne Feld und dann draufklicken.

Hat ein Spieler ein solches Upgrad auf einem Gebäude kann er von allem Reparaturstationen die er besitzt verkaufen. Um das klar zu machen habe ich in dem Beispiel das Upgrade dem Forschungslabor gegeben. Natürlich kann man nicht vom Forschungslabor verkaufen aber dann vom Reparaturstützpunkt oder der Werft oder dem Technologievorposten.

**zur artmd.ini Eintrag ist nicht viel**

[VERKAUFNAY]

Image=none

Cameo= hier dein Cameo name fürs Bauen des Upgrades rein

Das Cameo muss natürlich noch angefertigt werden

Diese Upgrade ist hier unsichtbar auf dem Gebäude deswegen Image=none

Es besteht natürlich auch die Möglichkeit mit SHP`s eine sichtbare Veränderung des Aussehens auf dem Gebäude zu machen aber das gehört hier nicht dazu.

**Bemerkung** normalerweise ist die Aktion SellUnit so das immer für die Hälfte verkauft wird, aber wenn das Fahrzeug Soylent= mit in seinem rulesmd-Eingtrag hat wird es zu diesem Preis verkauft. (ist also eine Übersteuerung)

Weil nun in YR die Fahrzeuge in der Regel immer einen Soylent= Wert haben der gleich dem Neuwert ist, werden die Fahrzeuge zum Baupreis verkauft. Wenn jemand das stört muss er für jedes Fahrzeug diesen Wert ändern dann wird es zu diesem Wert verkauft oder die Soylent Wert deaktivieren dann wird zur Hälfte verkauft.

Das ändert auch den Wert für Yuri, wenn er diese Einheiten in den Fleischwolf schickt.

dieses Tutorial wurde von Kroko erstellt

Kritik, Lob an [uwemuennich@hotmail.com](mailto:uwemuennich@hotmail.com)